

LES HÉROS DE DRAGONLANCE

La campagne Dragonlance propose aux joueur.euse.s d'incarner des héros de la saga ; ces personnages forment un groupe d'aventuriers prêts à jouer.

TANIS est un guerrier demi-elfe. Fils bâtard d'une princesse elfe et fils adoptif du roi du Qualinesti, Tanis, Tanthalas de son vrai nom, a grandi au royaume des elfes mais ne s'y est jamais senti à sa place. Devenu adulte, il partit à l'aventure, parcourant les contrées d'Ansalonie. Il est le leader du groupe.

FOR 1

AGI 1

SAG 1

Points de Vie : 10

Alignement : Neutre Bon

CARAMON est un guerrier humain.

Jumeau de Raistlin, il est tout le contraire de son frère. Là où le magicien est froid, calculateur et de santé fragile, Caramon est une force de la nature.

D'un naturel jovial et généreux, il est impulsif et a tendance à agir sans avoir suffisamment peser les conséquences de ses actes.

Sa relation avec son frère est pour le moins compliquée. Il se montre très protecteur vis-à-vis de son frère, bien que ce dernier ne fasse preuve que peu de gratitude.

FOR 3

AGI 0

SAG 0

Points de Vie : 12

Alignement : Loyal Bon

STURM DE LUMLANE est un paladin.

Sturm est un chevalier de Solamnia, l'un des ordres de chevalerie les plus nobles d'Ansalonie.

Orphelin et désargenté, Sturm a consacré sa vie à la défense des faibles et à la réhabilitation de l'honneur de sa famille dont l'héritage a été dispersé à la mort de ses parents.

FOR 2

AGI 0

SAG 1

Points de Vie : 10

Alignement : Loyal Bon

TASSLEHOFF RACLE-PIEDS est un kender.

Tass est un kender et comme la plupart des kenders, il est curieux et notoirement kleptomane.

Ses aptitudes raciales font de lui un être furtif, maître dans l'art de se cacher et de se déplacer en silence.

FOR 0

AGI 3

SAG 0

Points de Vie : 8

Alignement : Neutre

LUNEDOR est une prêtresse humaine.

Lunedor est une princesse païenne, fille du chef d'une tribu barbare des plaines d'Abanasinia, les Que-Shu.

Son amour pour Rivebise, guerrier jugé de trop basse extraction par son père, l'obligea à fuir les terres de ses ancêtres avec son amant et rejoindre l'Ansalonie.

Lunedor et Rivebise cherchent une preuve de l'existence des dieux dont les pouvoirs ont mystérieusement disparu il y a trois siècles lors du Grand Cataclysme.

FOR 0

AGI 1

SAG 2

Points de Vie : 10

Alignement : Loyal Bon

RIVEBISE est un rôdeur humain.

Guerrier de la tribu des Que-Shu, il est aussi l'amant de Lunedor avec qui il a fui les terres d'Abanasinia en quête des vrais dieux.

FOR 2

AGI 1

SAG 0

Points de Vie : 10

Alignement : Loyal Bon

FLINT FORGEFEU est un guerrier nain.

Nain des collines irascible, exilé volontaire, Flint est la figure paternelle du groupe. Il accompagne Tanis dans ses aventures.

FOR 2

AGI 1

SAG 0

Points de Vie : 15

Alignement : Neutre Bon

RAISTLIN est un magicien, frère de Caramon.

Cynique et ambitieux, Raistlin a tout sacrifié à l'art de la Magie, y compris sa santé. Au cours de l'épreuve de Haute Sorcellerie, il a acquis un grand savoir mais en est sorti profondément marqué : sa peau dorée, ses yeux en forme de sablier et sa santé fragile ne sont que les effets visibles de cette terrible épreuve.

Certains parmi les Robes Rouges murmurent que Raistlin aurait pactisé avec Fistandantilus, un sorcier maléfique mort depuis des éons, pour réussir l'épreuve mais personne n'a pu apporter de preuves.

Aujourd'hui, Raistlin parcourt le monde en quête de pouvoirs et de connaissances.

Certains au sein du groupe se méfie de lui, notamment Flint Forgefeu et Sturm de Lumlane.

FOR 0

AGI 0

SAG 3

Points de Vie : 8

Alignement : Neutre